



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Schlangenspiel	
Organisation: Fangspiel	Material: ---
Spielablauf → Gruppenbildung von ca. 4-12 Schüler je nach Klassenstärke → Schüler umfassen Hüfte des Vordermanns aus der Gruppe und bilden Schlange → vorderste Schüler der einen Mannschaft versucht den hintersten Schüler einer anderen Gruppe zu erwischen	

UFO-Ball	
Organisation: 2 Mannschaften (bis 9 Spieler)	Material: 4 Kästen, 2 Weichbodenmatten, 2 Softbälle
Spielablauf Zwei Mannschaften stehen sich auf einem Volleyballfeld gegenüber. Statt dem Netz wird eine Konstruktion aus den Weichböden und den Kästen errichtet. Die Weichbodenmatten dienen als „Netz“, die Kästen als Stützen. Nun müssen die Schüler die Bälle in das andere Feld werfen und gleichzeitig aufpassen, herüberkommende Bälle zu fangen, bevor sie den Boden berühren. Fällt ein Ball auf den Boden (im Volleyballfeld), gibt es einen Punkt für die gegnerische Mannschaft. Die Schüler sehen die Bälle erst, wenn sie über die Matten fliegen, deswegen „Unbekannte Flugobjekte“.	
Anmerkungen: Die Schüler dürfen die Kästen nicht berühren und müssen einen Meter Abstand zur Matte halten. Da mit zwei Matten nicht die ganze Volleyballfeld-Breite abgedeckt wird, können die Schüler auch an der Seite „vorbeischaun“ und ihren Mitschülern die Würfe ankündigen.	

Ball über die Schnur	
Organisation: Zwei Mannschaften	Material: Zauberschnur, Softball
Spielablauf Zwei Mannschaften stehen sich in einem abgegrenzten Feld gegenüber. Der Ball muss so über eine Schnur (Bauband) geworfen werden, dass die andere Mannschaft ihn nur schwer fangen kann. Fällt er zu Boden, bekommt die werfende Mannschaft einen Punkt. Der Ball muss abwechselnd von hinten oder hinter einer bestimmten Markierung geworfen werden.	
Variationen: <ul style="list-style-type: none"> · unterschiedliche Bälle (Gymnastik-, Tennis-, Volley-, Medizinbälle...) · unterschiedliche Wurf-/Stoßarten (links, recht, Überkopf etc.) · Spielfeld in Zonen unterteilt, die nicht betreten werden dürfen · Spielfeld in Zonen unterteilt, die unterschiedliche Punktwertungen ergeben · nur in bestimmten Zonen können Treffer erzielt werden oder zählen doppelt · Wer den Ball über das Netz gespielt hat, muss die Seite wechseln. Das Spiel läuft weiter · Die Schnur wird niedriger gespannt. Ziel ist es, mit einem Aufsetzer oder direkt die sich am Kopfende befindliche gegnerische Wand zu treffen · Zusatzregel: Kein Spieler darf zweimal hintereinander den Ball auf die andere Seite werfen (Spielfeld hier halbes Hallendrittel) 	

Ball unter die Schnur	
Organisation: Zwei Mannschaften	Material: Zauberschnur, Gymnastikball
Spielablauf Zwei Mannschaften stehen sich in einem abgegrenzten Feld gegenüber. Der Ball muss so unter eine Schnur (Bauband) geworfen werden, dass die andere Mannschaft ihn nur schwer vor der Endlinie erreichen kann. Geht er darüber, bekommt die werfende Mannschaft einen Punkt. Der Ball muss abwechselnd von einer bestimmten Markierung/Linie aus geworfen werden.	
Variationen: <ul style="list-style-type: none"> · Spiel mit mehreren Bällen · unterschiedliche Bälle (Gymnastik-, Tennis-, Volley-, Medizinbälle...) · Spielfeld in Zonen unterteilt, die nicht betreten werden dürfen 	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Handball-Volleyball	
Organisation: Spiel 2 Mannschaften	Material: Zauberschnur, Handball, Tore/Weichböden
<p>Spielablauf Spielfeld ist das Volleyballfeld. Zwei Mannschaften sind durch das Volleyballnetz oder die Zauberschnur getrennt und versuchen mit einem Handball mittels Sprungwurf ein Tor auf der gegenüberliegenden Seite zu werfen. Die Spieler dürfen maximal drei Schritte machen, dann müssen sie werfen oder passen. Die Verteidiger versuchen den Wurf abzublocken. Das Tor steht am Ende des Volleyballfeldes und wird mittels Torwart verteidigt.</p>	

Völkerball	
Organisation: Zwei Mannschaften, Volleyballfeld	Material: Softball/-bälle
<p>Spielablauf In die zwei gleichgroßen (Volleyball-)Felder verteilen sich zwei Mannschaften. Beide wählen ihren „König“, „Spion“ oder „Freigeist“. Dieser stellt sich irgendwo außerhalb des gegnerischen Spielfeldes auf. Nun geht es los: Wer abgeworfen wird, muss aus seinem Spielfeld zum "König", bzw. "Spion". Der Spieler darf wieder zurück, wenn er es schafft eine Person aus der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Ist kein Spieler mehr im Spielfeld, betritt der "König" dieses. Er erhält den Ball und hat drei Leben, wird aber abgelöst falls sich ein Spieler freiwirft. Berührt der Ball den Boden, ist er nicht mehr "scharf".</p>	
<p>Variationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mehrere Bälle (maximal 3)"Freilaufen": Wer es schafft von der Grundlinie über das ganze gegnerische Feld zu laufen, ohne abgeschlagen zu werden, ist frei. ⇒ "Titanic": Das Spiel ist verloren, wenn die aufgestellte Weichbodenmatte umfällt ⇒ "Schnur": Es wird eine Schnur gespannt, über welche nur abgeworfen werden darf. ⇒ Völkerball mit 4 Gruppen (4-Felder-Ball) Gespielt wird wie beim normalen Völkerball, nur dieses Mal auf 4 Feldern mit 4 Mannschaften. Die Spielfläche wird geviertelt, die Trennungslinien mit Matten gekennzeichnet, nicht mit Bänken. Es sollten mindestens 4 weiche Bälle/einen Ball pro Mannschaft verwendet werden. Jeder Spieler darf jeden aus der anderen Gruppe abwerfen. Die abgeworfene Person geht in die Gruppe, die ihn abgetroffen hat. Das Spiel wird auf Zeit gespielt oder wenn ein Feld "leer" ist, d.h. über keine Spieler mehr verfügt ⇒ Völkerball mit Geheimspieler Jede Mannschaft wählt geheim einen Spieler aus ihren Reihen aus. Dieser ist nur der eigenen Mannschaft bekannt und dem Spielleiter. Der Gegner muss durch beobachten und systematisches Abwerfen den Geheimspieler lokalisieren. Wird dieser getroffen ist das Spiel entschieden. Wird nach einer Spielzeitbegrenzung abgepfiffen und es ist noch keine Entscheidung gefallen, muss der Geheimspieler vom Gegner genannt werden. Ist die Wahl auf die falsche Person gefallen, gilt das Spiel als verloren. ⇒ Völkerball mit Joker Gespielt wird mit 2 bis 3 Softbällen. Jede Mannschaft hat einen "Joker", d.h. einen durch ein Spielband gekennzeichneten Spieler. Dieser Spieler bleibt immer im Feld. Er kann aus dem gegnerischen Feld nicht abgeworfen werden, d.h. er kann so seine eigenen Feldspieler vor dem Abwerfen schützen. Wird er jedoch von draußen abgeworfen, so dürfen alle Mannschaftsmitglieder des Werfers wieder in ihr Feld hinein. Andere Feldspieler, die getroffen werden, müssen nach draußen. Wirft jemand einen "einfachen" Gegner ab, so darf er allein wieder ins Feld. Die "Freispieler" bleiben bei diesem Spiel immer draußen. Sie können ihr "Abwurfrecht" an andere Mitspieler weitergeben, also jemanden anderes ins Feld schicken, wenn sie einen Gegner getroffen haben. <p>Anmerkung: Diese Spielvariante bietet neue taktische Möglichkeiten. Daneben sind wurfschwache Spieler schnell wieder im Spiel. Dadurch, dass der Joker von außen getroffen wird, ist ein Spielende kaum möglich. So ist das Spiel besonders bewegungsintensiv.</p>	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Dodgeball / Dreierball	
Organisation: Zwei Mannschaften	Material: 3-5 Softbälle, Bänke
Spielablauf Gespielt wird mit 3 Weich- bzw. Softbällen (es wird ausgelost, wer mit 2 Bällen beginnt). Alle Spieler einer Mannschaft stehen in ihrem Feld. An der Seite des Spielfeldes steht jeweils eine Strafbank. Ein abgeworfener Spieler setzt sich auf die Strafbank (jeder Treffer zählt, also auch der sogenannte "Bodenball"; einzige Ausnahme: der gefangene Ball). Die Strafbank wird in der Reihenfolge besetzt, in der die Spieler abgeworfen werden. Wird im eigenen Team ein Ball gefangen, so darf derjenige Spieler wieder am Spiel teilnehmen, der auf der Strafbank ganz vorne sitzt. Man darf das Spielfeld nur verlassen, um einen außerhalb des Spielfeldes liegenden Ball zu holen. Das Spiel ist gewonnen, wenn sich nur noch drei (oder zwei) Spieler im Spielfeld befinden.	

Passfangus	
Organisation: Fangspiel	Material: Basket-, Gymnastik- oder Handball
Spielablauf Zwei Schüler werden zu Fängern bestimmt und bekommen einen Ball. Sie dürfen einen „Hasen“ nur dann fangen, wenn sie den Ball in der Hand haben, allerdings dürfen sie mit dem Ball nur maximal zwei Schritte machen, dann müssen sie den Ball wieder passen. Ziel ist es durch geschicktes Passen und Bewegen einen „Hasen“ einzukreisen und dann abzuschlagen. Jeder Gefangene wird automatisch auch zum Jäger.	

Parteiball	
Organisation: 2 Mannschaften	Material: 1 Hand- oder Basketball
Spielablauf Zwei kleine Mannschaften (3:3/4:4) spielen auf einem abgegrenzten Feld (z.B. Badmintonfeld) gegeneinander. Ziel ist es zunächst nur den Ball (mit Fuß oder Hand) in der eigenen Mannschaft zu halten (schnelles Zuspiel, Freilaufen). Für 10 Zuspiele in Folge gibt es einen Punkt.	
Variationen: Spielen in Überzahl (4:3); Verbot, mit dem Ball zu laufen; Ball darf nicht gehalten werden (direktes Weiterspielen) oder mit dem Fußball als Fußballspiel.	

Bälle raus	
Organisation: 1 oder 2 gegen alle	Material: viele Bälle, 2 Langbänke
Spielablauf Die Langbänke werden auf die Seite gekippt und mit Bällen befüllt. Ein oder zwei Spieler werfen auf Kommando die Bälle in die Halle. Die anderen Spieler versuchen die Bänke wieder zu bestücken, bevor sie komplett leer sind.	

Feuer – Wasser - Luft	
Organisation: Jeder dribbelt mit einem Basketball	Material: Basketbälle in Schüleranzahl
Spielablauf Alle Kinder dribbeln re./li. im Spielfeld. Signalwörter sind vorher bestimmten Bewegungs- und Handlungsformen zugeordnet. Die/der TrainerIn ruft die Signalwörter laut und deutlich, alle müssen entsprechend reagieren. Zum Beispiel: Feuer = Dribbeln in Grundstellung tief, ⇒ durch den Arm und den Körper den Ball "vor dem Feuer schützen". Beenden mit: "Feuer ist gelöscht" o.ä. Wasser = auf dem Boden, Bauch oder Rücken liegen und weiterdribbeln; beenden mit "Wasser ist abgelaufen", "Stöpsel ist herausgezogen" o.ä. Luft = Ball hochwerfen und (in der Luft) wieder auffangen (Anzahl vorher bestimmen) Gewitter = Pass an die Wand (= "Donner"), fangen und weiterdribbeln (evt. 2,3, -mal) oder schnell noch einmal rufen ... Sturm = alle dribbeln schnell in der Mitte zusammen, kauern sich eng zusammen o.ä. Blitz = alle dribbeln "wie der Blitz" sehr schnell über das Spielfeld Krankenhaus = alle liegen ruhig auf dem Rücken (ohne Reden und Bewegen usw.). Beenden mit "alle wieder gesund" o.ä.	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Basket-Fußball	
Organisation: 2 Mannschaften à 3-5 Spieler	Material: Fußball
Spielablauf Zwei Mannschaften spielen auf einem Basketballfeld gegeneinander. In der Basketballzone (Freiwurfbereich – bis zur Grundlinie) darf nur mit den Händen nach Basketballregeln gespielt werden. Verlässt der Ball die Basketballzone, darf nur noch mit den Füßen nach Fußballregeln gespielt werden.	

Reboundball	
Organisation: 2 Mannschaften (3-5 Schüler)	Material: 1 Handball oder Basketball
Spielablauf Zwei Mannschaften spielen auf einem Basketballfeld gegeneinander. Während dem Spiel ist nur Passen und Werfen erlaubt, mit dem Ball darf man höchstens zwei Schritte machen. Einen Punkt bekommt man, indem man den Ball gegen das gegnerische Basketballbrett wirft und den Abpraller (=Rebound) wieder fängt. Dabei spielt es keine Rolle ob man den Ball selbst wieder fängt oder ein Mitspieler. Jeder Rebound ergibt einen Punkt.	

Kegel-Fußball	
Organisation: 2er-Teams	Material: 12 Kegel, 2 Fußbälle
Spielablauf In jeder Ecke stehen drei Kegel mit einem Abstand von ca. 20 cm und jeweils ein 2er Team, welches die Kegel beschützt. Die vier Teams (=vier Ecken) versuchen nun einerseits gegenseitig die Kegel umzuschießen, andererseits ihre eigenen Kegel zu beschützen. Wird ein oder mehrere Kegel umgeschossen, fliegt das Team raus und ein neues 2er Team nimmt ihren Platz ein und stellt die Kegel wieder auf. Die restlichen Schüler sitzen auf einer Bank und immer die beiden vordersten Schüler kommen als nächstes Team herein, der Rest rutscht auf.	

Verteidigungsball	
Organisation: Wurfspiel, Teams	Material: 5 Kegel, 1-4 Softbälle
Spielablauf <ul style="list-style-type: none"> • Es wird ein Spielfeld markiert. In der Mitte des Spielfeldes werden fünf Kegel aufgebaut. Zwei Teilnehmer sind die Verteidiger. Diese stellen sich in der Mitte bei den Kegeln auf. Alle anderen Teilnehmer (etwa 10 Spieler) sind die Werfer. Diese verteilen sich um das Spielfeld (in einem Kreis) herum. • Die Werfer müssen versuchen mit dem Ball die Kegel umzuschießen/umzuwerfen. Die Verteidiger müssen das zu verhindern versuchen. Der Ball kann auch erst von einem Werfer zum anderen geworfen werden, bevor man auf die Kegel wirft. Es darf nur auf die Kegel geworfen werden, also am Boden. Die Würfe müssen nach unten gehen. • Es gibt Strafpunkte, wenn ein Verteidiger einen Ball an den Kopf bekommt. • Die Werfer bekommen je umgeworfenen Kegel einen Punkt. Die Verteidiger bekommen für 10 abgewehrte Bälle einen Punkt. 	
Variation: <ul style="list-style-type: none"> • Um die Schwierigkeit zu erhöhen kann man auch mit zwei oder mehreren Bällen spielen. • Kegeln: Der Ball darf nur über den Boden gerollt werden. 	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Japanisches Knobeln	
Organisation: 2 Gruppen, beliebig groß	Material: ---
<p>Spielablauf Zwei Gruppen stehen sich in der Hallenmitte paarweise gegenüber und „knobeln“. Vorher bespricht sich jede Mannschaft, welche Knobelfigur sie geschlossen auswählt. Es gibt drei Möglichkeiten zu Knobeln:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Löwe: Die Kinder heben die Arme, zeigen ihre Krallen und machen Löwengebrüll. - Samurai: Die Kinder nehmen eine „Karategrundstellung“ ein und machen einen Kampfschrei. - Alte Dame: Die Kinder imitieren eine alte Dame die am Stock geht und zitterende Knie hat. <p><i>Löwe frisst die alte Dame – Ein Samurai würde niemals eine alte Frau schlagen – Der Samurai tötet mit seinem Schwert den Löwen</i></p> <p>Nach der Mannschaftsbesprechung stellen sich die Mannschaften gegenüber an der Mittellinie auf. Der Lehrer zählt an: „Knobel, knobel, 1, 2, 3“. Bei „3“ ahmen beide Mannschaften ihre vorher ausgewählte Figur nach. Die Verlierermannschaft muss sich nun auf ihre Hallenseite in Sicherheit bringen, während das Gewinnerteam versucht so viele Schüler wie möglich zu fangen (antippen), bevor sie die andere Hallenseite erreichen. Alle gefangenen Schüler müssen nun zur Gewinnermannschaft wechseln. Der Spielablauf beginnt von Neuem und geht so lange bis eine Mannschaft komplett auf die andere Seite wechseln musste.</p>	

Peter Pan- Fangus	
Organisation: 3-5 Fänger, 3-5 Peter Pans, Rest „Hasen“	Material: ---
<p>Spielablauf Eine Gruppe Fänger und eine Gruppe „Hasen“ spielen gegeneinander. Wer gefangen wird, muss sich auf den Boden setzen. Die Hasen besprechen sich zu Beginn im Geheimen, wer ein Peter Pan sein soll. Peter Pan hat die Fähigkeit einen am Boden sitzenden Hasen durch einen „Tip“ auf die Schulter wieder zum Leben zu erwecken. Wird ein Peter Pan gefangen, verliert er seine speziellen Fähigkeiten und wird zu einem einfachen „Hasen“.</p> <p>Die Peter Pans müssen versuchen die gefangenen Hasen so unauffällig wie möglich zu befreien, um ihre „Gabe“ geheim zu halten. Die Fänger müssen genau beobachten wer ein Peter Pan ist, um diese möglichst früh zu „eliminieren“.</p>	

Schiefer Turm von Pisa	
Organisation: 2-5 Teams	Material: Bierdeckel
<p>Spielablauf Transportstaffel, bei der der Bierdeckel im Mittelpunkt steht und die beste Architektengruppe mit dem höchsten Turm siegt. Pro Kind und Laufstrecke darf nur ein Bierdeckel (evtl. auch Klorollen) transportiert werden. Wer baut den höchsten Turm?</p>	

Schmutzfink	
Organisation: 2 Mannschaften	Material: 40 – 100 Bierdeckel
<p>Spielablauf Jedes Team erhält dieselbe Anzahl an Bierdeckeln. Ziel ist es, das gegnerische Spielfeld mit den Bierdeckeln zu „verschmutzen“: Die Kinder werfen möglichst schnell die Bierdeckel in das andere Feld. Nach dem Schlusspfeiff gewinnt die Mannschaft, welche auf ihrer Seite möglichst wenige Bierdeckel hat beziehungsweise, welche die gegnerische Hälfte am stärksten verschmutzt hat.</p>	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Würfelspiel	
Organisation: Staffel	Material: Würfel, Stift, Würfelbilder
Spielablauf <ul style="list-style-type: none"> • die Schüler bilden gleichgroße Gruppen und stellen sich an einer Seite der Halle auf • auf der gegenüberliegenden Seite liegen für die Kinder bereit: Blatt mit den 6 Würfelbildern, Stift, Würfel • beim Startschuss laufen die Ersten jeder Mannschaft los, würfeln am anderen Ende und streichen das Würfelbild durch, das sie erwürfelt haben, laufen zurück und der Nächste startet • Ziel: alle Würfelbilder sind durchgestrichen(Sieger) 	

Spielkartenlauf	
Organisation:	Material: Kartenspiel
Spielablauf <ul style="list-style-type: none"> → Kartenspiel mit Herz, Karo, Kreuz und Pik (2 bis König) auf einer Seite der Halle verdeckt hinlegen → vier Mannschaften bilden, jede zieht Ass (Herz, Karo, Kreuz, Pik) bei Lehrkraft → Spielbeginn hinter der Grundlinie der gegenüberliegenden Hallenseite und auf Kommando → erster Schüler jeder Mannschaft läuft zu Karten, dreht eine um, wenn sie von seiner Farbe ist mitnehmen, andernfalls Karte wieder umdrehen und mit leeren Händen zurück laufen → nächster Schüler der Gruppe startet los und versucht die richtige Karte/Farbe zu finden → Ziel: alle Karten seiner Farbe als Erster zu haben 	
Variationen: Rechenaufgabenlauf jede Mannschaft bekommt lange Rechenaufgabe an Stelle von Karten (Ass) gegenüber liegen verdeckt Zahlen, Rechenzeichen und Lösungen Schüler müssen Einzelteile der Rechnung mit richtiger Lösung suchen und zurück bringen. Lernwörterlauf Beschreibung s.o. nur mit einzelnen Buchstaben der Lernwörter	

Frisbee - Fangen	
Organisation: 2er/3er Paare	Material: Frisbees
Spielablauf Mindestens 2 Personen stehen sich im Abstand von ca. 10 Metern gegenüber bzw. entfernt. Gezählt werden die Würfe, die beide innerhalb von 2 Minuten schaffen, ohne dass der Frisbee zuvor auf den Boden fällt.	

Frisbee Golf	
Organisation: Gruppen	Material: Kästen, Reifen, etc...
Spielablauf Wie im echten Golf wird das Frisbee vom Start weg mit möglichst wenigen Würfeln über ein Mehr-Loch-Feld geworfen. Das Loch können z.B. Körbe oder Reifen sein, in welchen der Frisbee landen muss. Gewonnen hat die Mannschaft mit den wenigsten Würfeln über die gesamte Strecke.	

Ultimate Frisbee	
Organisation: Mannschaftsspiel	Material: Frisbee
Spielablauf Zwei Mannschaften versuchen durch Zupassen des Frisbees die gegnerischen Ziellinie zu überqueren. Mit dem Frisbee selbst darf man nicht laufen, nur einen Sternschritt um die eigene Achse machen. Die verteidigende Mannschaft versucht die fliegende Frisbee abzufangen.	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Stummes Schach	
Organisation: 2 Gruppen, beliebig groß	Material: ---
<p>Spielablauf Zwei Gruppen stehen sich an den Hallenenden gegenüber. Abwechselnd dürfen die Mannschaften einen Zug durchführen. Ein Zug bedeutet, dass ein Schüler einen beliebig großen Schritt nach vorne, zur Seite oder auch zurück machen darf. Kommt der Schüler dadurch in eine Position, in welcher er einen gegnerischen Schüler berühren kann, wird dieser vom Spielfeld „geworfen“ und scheidet aus. Während dem Spiel müssen die Schüler still sein und dürfen kein Wort sprechen. Die Kommunikation findet komplett nonverbal statt, d. h. die Schüler müssen ausmachen wer den Zug macht und in welche Richtung er soll. Ein Schüler, der ein Wort spricht, scheidet aus. Erreicht ein Spieler die gegnerische Wand oder sind alle Spieler ausgeschieden, ist das Spiel gewonnen.</p>	
<p>Anmerkung - Das Spiel eignet sich hervorragend am Ende der Stunde zum Cool Down. - Die Spieler können taktisch spielen, indem sie sich gegenseitig „decken“.</p>	

Fahnenpiel – „Capture the flag“	
Organisation: 2 Mannschaften	Material: 4 Matten, 2 Tücher
<p>Spielablauf Wer schafft es die Fahne aus dem feindlichen Gebiet zu holen? Das Spielgebiet (z.B. Volleyballfeld) wird in 2 Hälften aufgeteilt. Die Gruppen legen jeweils in ihrer eigenen Spielhälfte eine Turnmatte ans Ende des Feldes. Darauf befindet sich die Fahne (Leibchen, Tuch, anderer Gegenstand) der Gegner. Jede Gruppe soll nun versuchen, die eigene Fahne zu befreien. Kinder können gefangen/abgeschlagen werden, wenn sie sich in der gegnerischen Spielfeldhälfte aufhalten. Dann müssen sie sofort stehenbleiben. Von eigenen Spielern können sie wieder frei geschlagen werden. Auf den Matten mit den Fahnen ist man in Sicherheit. Nun muss man noch die Fahne ins eigene Feld bringen, ohne abgeschlagen zu werden. Die Fahne darf nicht geworfen werden. Wenn der Spieler mit der Fahne abgeschlagen wird, muss er stehen bleiben und die Fahne wird wieder auf die Matte gelegt. Kommt der Spieler mit der Fahne in seine eigene Hälfte, hat seine Mannschaft gewonnen oder den 1. Punkt.</p>	

Mattenfußball	
Organisation: 2er oder 3er Teams	Material: 2 Bänke, 2 Bälle
<p>Spielablauf Z. B. zwischen zwei Basketballfeldern werden zwei Langbänke aufgestellt, auf welchen die Schüler sitzen. Die Felder haben jeweils zwei Tore, die aus blauen Matten bestehen. Die Schüler spielen gegeneinander Fußball (ohne Torwart). Fällt ein Tor, muss die verlierende Mannschaft raus und sich hinten auf der Bank hinsetzen. Die zwei/drei vordersten Schüler kommen als neues Team herein. Gewinnt eine Mannschaft zum dritten Mal in Folge muss sie das Feld verlassen.</p>	
<p>Anmerkungen Das Entscheidende hier ist die Organisationsform. Sie lässt sich auf Floorball, Basketball oder auch andere Sportarten anwenden. So findet ein großer Umlauf und Wechsel statt. Sind die Schülerzahlen „ungerade“ ergeben sich auch immer wieder neue Teams, da die vordersten Schüler (und nicht das vorherige) auf das Spielfeld müssen. Als Voraussetzung braucht man allerdings mindestens eine Zweifachhalle und die Teamgröße sollte nicht größer als 3-4 sein.</p>	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Kettenfangen	
Organisation: Fangspiel	Material: ---
<p>Spielablauf Es werden je nach Klassengröße zwei oder vier Fänger bestimmt, welche sich jeweils zu zweit an den Händen fassen müssen. Die Fänger haben die Aufgabe, ihre Mitschüler abzuschlagen, dürfen aber dabei die Hand ihres Partners nicht loslassen. Wenn ein Mitschüler getroffen wird, ergänzt das dritte Mitglied die Reihe. Hat sich die Fangkette zu vier Personen erweitert, dürfen sich die Pärchen trennen. Spielende: Alle Kinder laufen in einer Kette.</p>	

Schiffe versenken	
Organisation: Fangspiel	Material: Reifen und Soft- oder Gymnastikbälle
<p>Spielablauf · Je nach Gruppengröße werden 1 oder 2 Fänger bestimmt · Alle übrigen Spieler erhalten Gymnastikreifen. Sie halten den Reifen parallel zum Boden um ihre Hüfte (Schiff) · Wirft ein Fänger den Ball durch den Reifen, so ist das Schiff versenkt · Der Spieler bleibt stehen und legt seinen Reifen auf den Boden · Er kann durch Mitspieler erlöst werden, die ihn in ihren Reifen aufnehmen. So können bis zu 4 Spieler in einem Schiff fahren · Das Spiel endet, wenn alle Schiffe versenkt sind</p>	

Krankenhausspiel	
Organisation: Wurfspiel	Material: Weichbodenmatte, Softbälle
<p>Spielablauf · In der Mitte ist das Spielfeld durch Bänke geteilt · Am hinteren Ende jeder Spielfeldhälfte liegt eine Weichbodenmatte · Die sich gegenüberstehenden Mannschaften versuchen nun, die Spieler der Gegenmannschaft mit den Bällen zu treffen · Wer getroffen ist, muss sich sofort auf den Boden legen und darf nicht mehr mitmischen · Jedoch können sie wieder von Mitspielern zu Werfern gemacht werden, wenn sie von zwei Sanitätern zum Weichboden (Krankenhaus) geschleppt werden · Auch die Sanitäter können abgeworfen werden, nur während des Krankentransports nicht</p>	

Treibball	
Organisation: Wurfspiel	Material: Basketbälle + ein Medizinball
<p>Spielablauf Zwei Mannschaften, die sich gegenüberstehen, versuchen den Medizinball der in der Mitte auf einer Langbank liegt zu treffen Und ihn über die gegnerische Ziellinie zu bewegen.</p>	

Verfolgungsrennen	
Organisation: Passspiel	Material: Ball, z. B. Basketball
<p>Spielablauf Mehrere Gruppen (8-12 Spieler) bilden einen großen Kreis. Zwei Spieler mit je einem Ball stellen sich Rücken an Rücken in der Mitte des Kreises auf. Auf ein Signal des Spielleiters passen beide Mitspieler im Uhrzeigersinn zu den Kreisspielern. Diese fangen den Ball und passen diesen schnell zurück. Aufgabe ist es den Ball des Gegen - Mitspielers einzuholen.</p>	
<p>Variation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Gegenstände (Sandsäckchen, Frisbee-Scheibe...) • Mit dem Fuß passen • Kreisdurchmesser verändern 	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Schuhhockey	
Organisation: Ballspiel	Material: Schuhe, Tennisball, Kasten als Tor
<p>Spielablauf Dieses Hockeyspiel eignet sich hervorragend für die Sporthalle oder für Gruppen, die keine Hockeyschläger besitzen. Zuerst sollten zwei etwa gleichstarke Mannschaften gebildet werden. Jedes Mannschaftsmitglied zieht sich einen Schuh aus und spielt mit diesem als Hockeyschläger Hockey. Als Puck eignet sich ein Tennisball. Eine Feldmarkierung gibt es nicht, da die ganze Halle als Feld zur Verfügung steht. Als Tore kann man entweder kleine Matten aufstellen oder aber Kastenoberteile. Jede Mannschaft darf einen Torwart auswählen, der aber während dem Spiel häufig ausgewechselt wird. Gewonnen hat die Mannschaft, die am Ende die meisten Tore erzielt hat.</p>	
<p>Variation: Der Fuß ohne Schuh wird auf eine Teppichfliese gestellt. Der Spieler darf sich nur mit der Teppichfliese fortbewegen. Verliert ein Schüler die Teppichfliese, so darf er den Ball nicht schlagen und muss erst wieder seinen Fuß auf den Teppich stellen, bevor er wieder am Spielgeschehen teilnehmen darf. (Auch hier kann man wieder mehrere Bälle zum Einsatz bringen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mehrere Bälle verwenden 	

Zeitschätzläufe	
Organisation: Jeder läuft für sich	Material: Stoppuhr
<p>Spielablauf</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Lehrer sagt Zeit an, z.B. 1minute, 2minuten, 30sek,... • Schüler laufen frei in der Halle und setzen sich, wenn sie glauben die Zeit sei vorbei • L lobt diejenigen die richtig geschätzt haben 	

Parkplatzsuche	
Organisation: Jeder gegen jeden	Material: Zeitungen oder Reifen
<p>Spielablauf Im verteilten Raum liegen Zeitungen und Bierdeckel und/oder Reifen. Bei Stopp der Musik sucht sich jedes Kind einen „Parkplatz“. Wer keinen Platz findet scheidet aus und die Parkplätze werden bei jedem ausgeschiedenen Kind um einen reduziert.</p>	
<p>Variation: Wer keinen Parkplatz findet, muss 10 Kniebeugen machen und darf dann wieder einsteigen.</p>	

Hütchenspiel	
Organisation: Staffellauf	Material: Hütchen, Tennisbälle
<p>Spielablauf Es werden Hütchen auf einer Hälfte der Turnhalle willkürlich verteilt. Unter einige der Hütchen werden Tennisbälle o.ä. verteilt. Die Schüler stellen sich in Gruppen auf der anderen Seite der Turnhalle in Reihen auf. Auf Kommando starten die Ersten und suchen sich ein Hütchen aus, unter dem sie einen Ball vermuten. Danach laufen sie zurück zur Gruppe, egal ob sie einen Ball gefunden haben oder nicht. Dieser wird dann in einen Karton hinter der Gruppe gelegt. Anschließend startet der nächste Schüler. Spielende ist, wenn alle Schüler aus einer Gruppe einmal gelaufen sind. Sieger, wer die meisten Bälle gefunden hat. Es werden Hütchen auf einer Hälfte der Turnhalle willkürlich verteilt. Unter einige der Hütchen werden Tennisbälle o.ä. verteilt. Die Schüler stellen sich in Gruppen auf der anderen Seite der Turnhalle in Reihen auf. Auf Kommando starten die Ersten und suchen sich ein Hütchen aus, unter dem sie einen Ball vermuten. Danach laufen sie zurück zur Gruppe, egal ob sie einen Ball gefunden haben oder nicht. Dieser wird dann in einen Karton hinter der Gruppe gelegt. Anschließend startet der nächste Schüler. Spielende ist, wenn alle Schüler aus einer Gruppe einmal gelaufen sind. Sieger, wer die meisten Bälle gefunden hat.</p>	



Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele – Kleine Spiele

Schwebesitzkampf	
Organisation: Paarweise	Material:
Spielablauf Die Schüler gehen paarweise zusammen und begeben sich in den Schwebesitz (Beine und Schultern vom Boden abheben). Die Fußsohlen werden aneinander gepresst, die Arme vor der Brust oder hinter dem Kopf verschränkt. Nun wird versucht durch drücken den Partner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Wer als erster den Boden mit den Beinen oder den Schultern berührt hat verloren.	

Sinkendes Floß	
Organisation: Jeder gegen jeden	Material: Weichbodenmatte
Spielablauf Mindestens 5 Schüler befinden sich auf einer Weichbodenmatte, dem "Floß". Nun versuchen sie sich gegenseitig durch schieben und ziehen vom Floß zu schmeißen. Wer als letzter übrig bleibt hat gewonnen.	

Quellen:

www.sportunterricht.de
www.die-schnelle-sportstunde.de
www.sportzentrum.uni-passau.de